Pikanäppäimet

Seuraavassa ovat yleisten pikanäppäinten oletusasetukset. Voit tarkastella pikanäppäinten täydellistä luetteloa ja muokata pikanäppäinasetuksia napsauttamalla päävalikon Options (asetukset) -näppäintä (tai napsauttamalla pelin aikana Menu (valikko) -painiketta ja valitsemalla sitten Options (asetukset) ja napsauttamalla sitten Input (syöttö) -painiketta ja sen jälkeen Hotkeys (pikanäppäimet) -painiketta.

Yleiset pelinhallintanäppäimet

VÄLINÄPPÄIN tai PAUSE	Pysäyttää pelin.
F9	Pikatallentaa pelin.
CTRL+S	Tallentaa pelin.
F11	Pikalataa pelin.
CTRL+L	Lataa pelin.
Z	Kerää maassa olevat esineet.
ALT	Näyttää/piilottaa maassa olevien esineiden nimet.
W	Pienentää/suurentaa asepaneelit.
SARKAIN	Avaa/sulkee yleiskartan.
N	Näyttää/piilottaa kenttäkomennot.
ESC	Ohittaa välianimaatiot ja sulkee avoinna olevan ikkunan.
X	Näyttää/piilottaa hahmon terveys- ja manailmaisimet.
´	Näyttää/piilottaa tilastot moninpelissä.
J	Avaa/sulkee päiväkirjan.
ENTER	Avaa keskustelun moninpelissä.
VAIHTO+ENTER	Avaa joukkuekeskustelun moninpelissä.
CTRL+ENTER	Avaa yleiskeskustelun moninpelissä.
F10	Avaa peliasetukset.

Hahmon/ryhmän hallinta

I	Avaa/sulkee tavaravalikoiman.
B	Avaa/sulkee loitsukirjan.
Q	Selaa käyttöön otetut aseet ja aktiiviset loitsut.
H	Juo parannusjuoman.
M	Juo parannusjuoman.
L	Näyttää/piilottaa hahmojen nimet.
CTRL+A	Valitsee kaikki ryhmän jäsenet.
G	Suojelee valittua hahmoa.
S	Keskeyttää valitun toiminnon.

Kuvakulman hallinta

+ tai hiiren rullan pyörittäminen eteenpäin	Lähentää kameraa.
´ tai hiiren rullan pyörittäminen taaksepäin	Loitontaa kameraa.
Näytön vasen reuna tai VASEN NUOLI	Kiertää kuvakulmaa vasemmalle.
Näytön oikea reuna tai OIKEA NUOLI	Kiertää kuvakulmaa oikealle.
Näytön yläreuna tai YLÄNUOLI	Kallistaa kuvakulmaa.
Näytön alareuna tai ALANUOLI	Kallistaa kuvakulmaa.
Hiiren keskimmäisen painikkeen pitäminen alhaalla	Kiertää/kallistaa kuvakulmaa.

Muodostelmien hallinta

Hiiren oikean painikkeen pitäminen alhaalla ja hiiren vasemman painikkeen napsauttaminen	Selaa muodostelmia.
Hiiren oikean painikkeen pitäminen alhaalla ja hiiren liikuttaminen vasemmalle tai oikealle	Muuttaa muodostelman suuntaa.
Hiiren oikean painikkeen pitäminen alhaalla ja hiiren rullan pyörittäminen	Muuttaa muodostelman etäisyyksiä.



Microsoft

Roolipeli Chris Taylorilta

Turvallisuusvaroitus

Varoitus fotosensitiivisen kohtauksen mahdollisuudesta

Hyvin pieni osa ihmisistä voi saada kohtauksen katsellessaan tietyntyyppisiä kuvia, esimerkiksi vilkkuvia valoja tai kuvioita, joita voi esiintyä tietokonepeleissä. Myös henkilöillä, joilla ei ole todettu epilepsiaa ja jotka eivät ole aiemmin saaneet kohtauksia, voi olla toteamaton sairaus, joka voi aiheuttaa fotosensitiivisiä epileptisiä kohtauksia tietokonepeliä pelattaessa tai katseltaessa.

Kohtauksiin voi liittyä erilaisia oireita, esimerkiksi huimausta, näköharhoja, silmien tai kasvojen nykimistä, käsien tai jalkojen nykimistä tai tärinää, ajan ja paikan tajun kadottamista, sekavuutta tai lyhytaikaista tajuttomuutta. Kohtaus voi aiheuttaa kouristuksia tai tajuttomuuden, jotka voivat johtaa putoamisesta tai lähellä oleviin esineisiin osumisesta aiheutuviin vammoihin.

Jos sinulla on mitään näistä oireista, **lopeta pelaaminen välittömästi ja ota yhteyttä lääkäriin.** Vanhempien tulee varoittaa lapsiaan edellä mainituista oireista ja tarkkailla niiden esiintymistä. Lapset ja nuoret saavat näitä kohtauksia aikuisia todennäköisemmin.

Fotosensitiivisten epileptisten kohtausten todennäköisyyttä voidaan vähentää seuraavilla varotoimenpiteillä:

- Pelaa hyvin valaistussa tilassa.
- Älä pelaa, kun olet uninen tai väsynyt.

Jos sinulla tai jollakin sukulaisellasi on todettu epilepsia tai ollut kohtauksia, ota yhteyttä lääkäriin ennen pelaamista.

Tämän asiakirjan sisältöä, mukaan lukien URL-osoitteita ja muita Web-sivustoviitteitä, voidaan muuttaa ilman erillistä ilmoitusta. Esimerkeissä esitetyt yritykset, organisaatiot, tuotteet, toimialueiden nimet, sähköpostiosoitteet, logot, henkilöt, paikat ja tapahtumat ovat keksittyjä, ellei muuta ole erikseen mainittu. Esimerkeillä ei ole mitään yhteyttä mihinkään todelliseen yritykseen, organisaatioon, tuotteeseen, toimialueen nimeen, sähköpostiosoitteeseen, logoon, henkilöön, paikkaan tai tapahtumaan. Käyttäjän velvollisuutena on noudattaa kaikkia voimassa olevia tekijänoikeuslakeja.

© 2002 Gas Powered Games Corporation. Kaikki oikeudet pidätetään. Gas Powered Games, GPG-logo ja Dungeon Siege ovat Gas Powered Games Corporationin tavaramerkkejä. Tämän käyttöoppaan tekijänoikeudet ovat Gas Powered Games Corporationin omaisuutta, ja ne on suojattu USA:n tekijänoikeuslaeilla ja kansainvälisillä sopimusmääräyksillä. Tämän käyttöoppaan osittainenkin kopioiminen tai siirtäminen mihin tahansa tarkoitukseen jollekin muulle tietovälineelle, sähköisesti tai mekaanisesti, mukaan lukien kopioiminen ja äänittäminen, on kielletty ilman Gas Powered Games Corporationin nimenomaista kirjallista lupaa.

Julkaisija Microsoft Corporation. © Osan copyright 2002 Microsoft Corporation. Kaikki oikeudet pidätetään.

Microsoft, MS-DOS, Windows, Windows NT ja ZoneMatch ovat Microsoft Corporationin rekisteröityjä tavaramerkkejä tai tavaramerkkejä USA:ssa ja/tai muissa maissa.



Pelissä käytetään Bink Video -järjestelmää. © 1997–2002 RAD Game Tools Inc.

Muut tässä julkaisussa mainittujen tuotteiden ja yritysten nimet saattavat olla omistajiensa tavaramerkkejä.

Sisällys

Taustatietoja

Ehbin kuningaskunnan kartta 2
Ehbin kuningaskunnan historia 4
Crypt of the Sacred Blood 11
Stonebridge 16
Wesrin Cross 20
Glitterdelve 24
Glacern 28
Krothin linnake 32
Dragon's Rathe 36
Ehbin linna 42

Aloittaminen

Asentaminen 5
Aloittaminen 5
Matkaan lähteminen 6
Vihjeitä hengissä pysymiseen 8
Peliasetusten, pikanäppäinten ja tilarivin mukauttaminen 10

Liikkuminen

Hahmon liikuttaminen 12
Kuvakulman hallitseminen 12
Yleiskartan käyttäminen 12

Seikkaileminen

Aseen tai loitsun valitseminen ... 13
Hyökkääminen 14
Säilytyslaatikoiden ja ovien avaaminen 14
Aarteiden kerääminen 15
Juomien nauttiminen 15
Tavaravalikoiman hallitseminen .. 17
Aseiden ja haarniskoiden käyttöönotto 18
Loitsujen käyttöönotto 21
Luontomagia 22
Taistelumagia 23

Taidot

Taitojen kehittäminen 25
Hahmon ominaisuudet 26
Tajuttomuus ja kuolema 26

Muut hahmot

Muille hahmoille puhuminen...... 29
Tehtävien suorittaminen 29
Hahmon tai kuormajuhdan lisääminen ryhmään............ 29
Hahmon poistaminen ryhmästä.. 30
Esineiden ostaminen ja myyminen 31
Ryhmän hallitseminen 33
Liikkumis-, hyökkäys- ja tähtäyskomentojen määrittäminen... 33
Ryhmän liikuttaminen muodostelmassa 35

Moninpelit

Moninpelin pelaaminen............ 37
Moninpeliin liittyminen ja uuden moninpelin aloittaminen....... 37
Kuoleminen 40
Keskusteleminen 40
Esineiden vaihtaminen toisten pelaajien kanssa............ 40
Ryhmän tietojen tarkasteleminen... 41

Tekijät 43

Ehbin kuningaskunnan kartta



Ehbin kuningaskunnan historia

Ehbin kuningaskunta on vain kolmesataa vuotta vanha, ja se on yksi nuorimmista Plain of Tears -tasankoa reunustavista valtioista. Ehb perustettiin alkujaan kauppapaikaksi Tähtien imperiumin äärilaidalle, ja siitä tuli myöhemmin väliaikaisesti sotilaallinen protektoraatti ja provinssi, kun 10. legioona muutti länteen. Kun katastrofaalinen Legioonien sota johti Imperiumin romahtamiseen, Ehbin järkyttynyt provinssi joutui peruuttamattomasti tielle kohti itsenäisyyttä ja kuningaskuntaa. Kuningaskuntaa suojelevat mahtavien linnoitusten kehä ja 10. legioonan perilliset, joiden muodostama armeija on eittämättä yksi maailman parhaiten harjoitetuista sotajoukoista. Ehbin kuningaskunta on tähän päivään saakka ollut turvassa ryöstöretkiltä ja valloituksilta, jotka ovat koetelleet useita samalla tasangolla sijaitsevia naapurivaltioita.

Ehbin kuningaskunnan maasto on hyvin vaihtelevaa, ja siellä on uskomaton määrä erilaisia kulttuureja. Useimmat kuningaskunnan asukkaat palvovat Azunaita, Agallan Peaks -vuorten muinaista jumalaa. Kääpiöt ja ihmiset elävät sulassa sovussa keskenään ja palvelevat samaa kuningasta. Myös velhot hyväksytään auliimmin kuin muissa maissa. Tästä on suureksi osaksi kiittäminen Merikkiä, joka oli 10. legioonan Suurmaagi ja Varjojen vartija. Kuningaskunnan sydämessä elää omituinen ja mielipiteitä hajottava rotu, jota kutsutaan Droogiksi. Droogeilla on tietynasteinen itsemääräämisoikeus siitä huolimatta, että heillä on toisinaan vaikeuksia aiheuttavia liittolaisia.

Ehb on maa, joka etsii identiteettiään. Sillä on takanaan mahtava menneisyys ja edessään tuntematon, ehkäpä entistäkin mahtavampi tulevaisuus. Useista kriiseistä huolimatta Ehb ei ole koskaan joutunut vihollisjoukkojen käsiin. Tapahtumien kulku voi kuitenkin kääntyä epäsuotuisaksi hetkenä minä hyvänsä.

Asentaminen

Aseta Dungeon Siege™ CD 1 -levy CD-asemaan ja seuraa näyttöön tulevia ohjeita. Jos asennus ei käynnisty automaattisesti, toimi seuraavasti:

1. Valitse **käynnistä** - **asetukset** - **ohjauspaneeli**.
2. Kaksoisnapsauta **lisää tai poista sovellus** -kuvaketta.
3. Valitse **lisää tai poista sovellus** -valinta-ikkunasta **lisää uusi sovellus**, napsauta **CD-levy tai levyke** -painiketta ja seuraa näyttöön tulevia ohjeita.

Aloittaminen

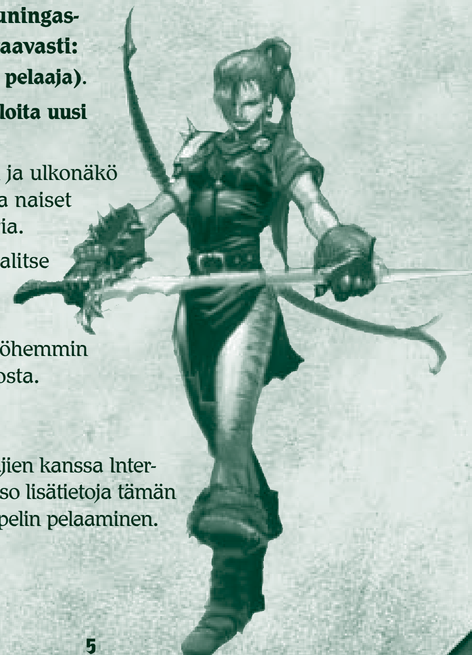
Dungeon Siege -pelin aloittaminen

Valitse **käynnistä** - **ohjelmat** - **Dungeon Siege** ja valitse sitten **Dungeon Siege**.

Yksi pelaaja

Jos haluat vaeltaa Ehbin kuningaskunnassa yksin, toimi seuraavasti:

1. Valitse **Single Player (yksi pelaaja)**.
2. Valitse **Start New Game (aloita uusi peli)**.
3. Valitse hahmon sukupuoli ja ulkonäkö nuolipainikkeilla. Miehet ja naiset ovat yhtä vahvoja ja taitavia.
4. Kirjoita hahmosi nimi ja valitse **Next (seuraava)**.
5. Valitse vaikeustaso. Vaikeustasoa voi muuttaa myöhemmin **Options (asetukset)** -valikosta.

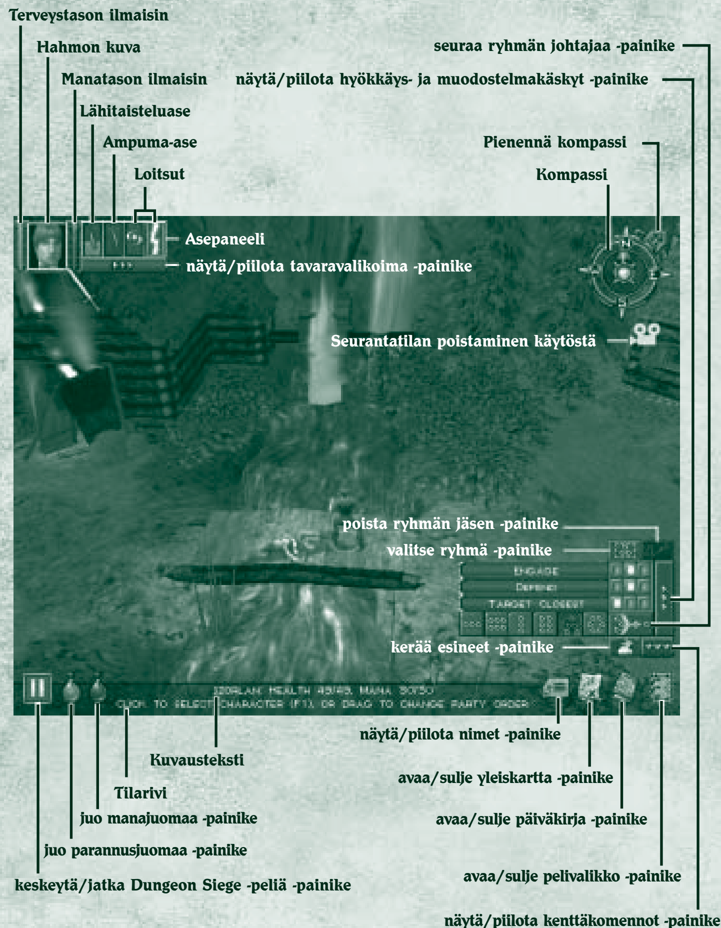


Moninpeli

Jos haluat pelata muiden pelaajien kanssa Internetin tai lähiverkon kautta, katso lisätietoja tämän käyttöoppaan kohdasta Moninpelin pelaaminen.

Matkaan lähteminen

Maailmasi on kaaoksessa, ja sinä lähdet tuskalliselle matkalle Ehbin kuningaskunnan läpi. Toiveenasi on lyödä pahuus, joka on kohdannut kuningaskuntaa. Samalla toivot tulevasi sankarilliseksi taistelijaksi, jousimieheksi tai maagiksi.



Seuraavassa on lyhyt katsaus asioihin, jotka sinun täytyy tietää, ennen kuin aloitat seikkailun. Pikanäppäinten luettelo on takakannessa.

- Liikuta hahmoa haluamaasi paikkaan napsauttamalla näyttöä hiiren vasemmalla painikkeella.
- Kierrä kuvakulmaa siirtämällä osoitin ruudun reunaan.
- Lähennä tai loitonna näkymää pyörittämällä hiiren rullaa tai painamalla plus (+)- tai heittomerkki (´) -näppäintä.
- Hyökkää olennon kimppuun napsauttamalla sitä hiiren vasemmalla painikkeella. Olentoa täytyy napsauttaa vain kerran. Hahmo puolustautuu automaattisesti, jos vihollinen hyökkää sen kimppuun.
- Käytä asetta tai loitsua napsauttamalla jotakin hahmon kuvan vieressä olevan asepaneelin ase- tai loitsupaikoista. Kykysi taistelijana, jousimiehenä tai maagina kehittyvät sen mukaan, mitä aseita käytät.
- Ota loitsu käyttöön avaamalla tavaravalikoima napsauttamalla hahmon kuvan vieressä olevaa **näytä/piilota tavaravalikoima** -painiketta ja napsauta hiiren oikealla painikkeella loitsukirjaan lisättävää loitsua.
- Juo tavaravalikoimassa oleva parannusjuoma napsauttamalla **juo parannusjuoma** -painiketta. Juo tavaravalikoimassa oleva manajuoma napsauttamalla **juo manajuoma** -painiketta. Hahmo juo vain sen verran kuin on tarpeellista, joten juomaa ei mene hukkaan.
- Avaa säilytyslaatikko tai ovi napsauttamalla sitä hiiren vasemmalla painikkeella.
- Tarkasta esineen nimi osoittamalla sitä. Esineen nimi näkyy tilarivillä. Näytä kaikkien lähellä olevien esineiden nimet napsauttamalla tilarivin **näytä/ piilota nimet** -painiketta tai painamalla ALT-näppäintä. Esi-neiden nimet voi piilottaa painamalla painiketta tai ALT-näppäintä uudelleen.
- Lisää esine tavaravalikoimaan napsauttamalla sitä hiiren vasemmalla painikkeella.
- Avaa tavaravalikoima napsauttamalla hahmon kuvan alapuolella olevaa **näytä/piilota tavaravalikoima** -painiketta.

Vihjeitä hengissä pysymiseen

✦ **Tarkkaile terveystasoa** (punainen palkki hahmon kuvan vieressä). Jos olet haavoittunut ja terveystasosi laskee nollaan, hahmo menettää tajuntansa ja voi kuolla. Terveys palautuu normaalille tasolle hitaasti ajan myötä.

✦ **Tarkkaile manatasoa** (sininen palkki hahmon kuvan vieressä). Manataso laskee, kun käytät loitsuja. Et voi käyttää loitsuja, jos mana on loppunut. Mana palautuu normaalille tasolle hitaasti ajan myötä.

✦ **Tallenna peli säännöllisin väliajoin**. Tallenna peli, jos olet juuri selvinnyt suuresta taistelusta tai olet menossa alueelle, joka näyttää vaaralliselta. Jos hahmosi kuolee, voit ladata tallennetun pelin, etkä joudu aloittamaan peliä alusta. Pelin voi pikatallentaa painamalla F9-näppäintä.

✦ **Pysäytä peli**. Vältä yllätyshyökkäykset pysäyttämällä peli, kun haluat tarkastella tavaravalikoimaa tai loitsukirjaa. Pelin voi pysäyttää painamalla VÄLINÄPPÄINTÄ tai PAUSE-painiketta.

✦ **Pidä huolta kulkusuunnasta**. Käytä apunasi kompassia ja yleiskarttaa. Kiinnitä huomiota myös maamerkkeihin ja seuraa kulkureittejä.

✦ **Vältä väijytyksiä**. Joskus voit havaita olennot, ennen kuin ne huomaavat sinut ja hyökkäävät. Jos näet suuren ryhmän, valmistaudu taisteluun ennen kuin hyökkäät vihollisten kimppuun.

✦ **Muista perääntyä, jos pakenet**. Älä pakene tutkimattomalle alueelle, sillä siellä voi vaania lisää vihollisia.

✦ **Käytä hyväksesi vihollisen heikkouksia**. Jos taistelet sellaista olentoa vastaan, jonka täytyy päästä lähelle sinua hyökätäkseen, pidä etäisyys ja ammu olentoa jousella tai käytä loitsua. Jos vihollinen kuitenkin ampuu sinua jousella, sen kimppuun kannattaa hyökätä lähitaisteluaseella.

✦ **Käytä tilanteeseen parhaiten sopivaa asetta**. Lähitaisteluaseet, kuten kirveet ja miekat, ovat tehokkaita, kun taistelet mies miestä vastaan. Ampuma-aseet, kuten jouset, ovat tehokkaita pitkän matkan päästä. Selaa käyttöön otettuja aseita painamalla Q-näppäintä tai valitse haluamasi ase näppäimillä 1–4.

✦ **Suojele ryhmän heikoimpia jäseniä muodostelmien avulla**. Pidä kuormajuhdat ja heikot hahmot ryhmän takana tai muodostelman keskellä.



Krugit

Krugit ovat olleet olemassa niin kauan kuin kukaan jaksaa muistaa. He tähyilevät pimeydestä, ihmettelevät ihmisten kykyä hallita tulta ja pelkäävät taikavoimia. Krugien käsityskyky ei ole edes pienen ihmislapsen tasolla. Heidän kulttuurinsa on kokoelma muiden kulttuurien perinteitä, ja he kommunikoivat pääasiassa murahduksin ja elein. Krugit pitävät itseään alempiarvoisina kuin arvoitukselliset ja keskenään riidoissa olevat jumalat, jotka kulkevat maan päällä ohjaten heidän kohtaloitaan. Ilman muiden rotujen pitkämielisyyttä ja armoa Krugit olisivat voineet kuolla sukupuuttoon jo aikoja sitten. Vaikka Krugit eivät ole luonteeltaan pahoja, heitä käytetään usein pimeyden välikäsinä. Vastineeksi ehdottomasta tottelevaisuudesta pahansuovat rodut opettavat Krugeille magian ja kaupankäynnin alkeita – taitoja, joita Krugit eivät itse pysty kehittämään.

Peliasetusten, pikanäppäinten ja tilarivin mukauttaminen

Voit määrittää näyttö-, ääni-, hiiri- ja pikanäppäinasetukset mielesi mukaisiksi.

Peliasetusten mukauttaminen

✦ Valitse päävalikosta **Options (asetukset)**. Voit myös napsauttaa tilarivin **Game Menu (pelivalikko)** -painiketta ja valita sitten **Options (asetukset)**.

Saat lisätietoja asetuksesta osoittamalla sitä. Näyttöön tulee ohjeteksti.

Oletuspikanäppäinten luettelo on tämän ohjekirjan takakannessa.

Selitystekstit näkyvät tilarivillä, kun osoitat näytössä olevia esineitä. Tilarivi näkyy oletuksena näytön alareunassa.

Tilarivin siirtäminen

✦ Siirrä tilariviä vetämällä se näytön yläosaan.



Crypt of the Sacred Blood

Crypt of the Sacred Blood sijaitsee aivan Stonebridgen kaakkoispuolella. Tämä hautaholvi on vapaustaistelun vapaustaistelun verisimmän taistelun tapahtumapaikka ja Ehbin kuningaskunnan arvostetuin hautapaikka.

Ehbin kuninkaiden ja kuningatarten viereen on haudattu Azunain marttyyrit ja 10. legioonan sankarit, komentajat ja suurmaagit, joista monet kaatuivat Legioonien sodan viimeisinä päivinä.

Paikka on pyhitetty niiden 10. legioonan sotilaiden verellä, jotka uhrasivat henkensä Ehbin vapauttamiseksi Seck-kapinan aikana. Lähes neljäsosa legioonan joukoista kuoli yhtenä päivänä taistellessaan karaistuneita Seckien joukkoja vastaan. Katsellessaan taistelukentällä makaavia ruumiita legioonan komentaja Karese Noanni määräsi, että alue raivataan ja muutetaan hautaholviksi. "Minä vannon, että heidät muistetaan ja heitä kunnioitetaan. Jos näin ei tapahdu, ovat tekomme olleet kunniattomia."

Taistelijan suurin kunnia on tulla haudatuksi tähän pyhään maahan ja suurin velvollisuus tehdä pyhiinvaellusmatka hautaholviin sankareiden kunnioittamiseksi.

> "Tästä päivästä eteenpäin kaikki saavutukset lunastetaan näiden urheiden sydänten verellä."
>
> -Karese Noanni, 10. legioonan komentaja

Hahmon liikuttaminen

Hahmon liikuttaminen

✦ Liikuta hahmoa haluamaasi paikkaan napsauttamalla näyttöä hiiren vasemmalla painikkeella.

Huomautus: tässä käyttöoppaassa oletetaan, että pelaaja antaa komennot hiiren vasenta painiketta napsauttamalla (oletusasetus).

Kuvakulman hallitseminen

Kompassi näyttää, mihin suuntaan kuvakulma osoittaa.

Kuvakulman kiertäminen

✦ Siirrä osoitin näytön vasempaan tai oikeaan reunaan tai käytä nuolinäppäimiä.

Kuvakulman kallistaminen

✦ Siirrä osoitin näytön ylä- tai alareunaan. Voit kiertää tai kallistaa kuvakulmaa myös pitämällä alhaalla hiiren rullaa tai keskimmäistä painiketta ja liikuttamalla hiirtä.

Kuvakulman lähentäminen ja loitontaminen

✦ Pyöritä hiiren rullaa tai paina plus (+)- tai heittomerkki (´) -näppäintä.

Seurantatilan poistaminen käytöstä

✦ Paina T-näppäintä.

Yleiskartan käyttäminen

Yleiskartan avulla voit tarkistaa suuntasi ylänäkymästä. Tutkimattomat alueet eivät ole näkyvissä. Erilaiset kuvakkeet esittävät lähellä olevia hahmoja ja aarteita, joten peliä voi pelata myös yleiskartalla. Vihollisten ympärillä näkyy punainen ympyrä, kun osoitat niitä. Säilytyslaatikot, ovet ja salaiset alueet eivät ole näkyvissä.

Yleiskartan avaaminen ja sulkeminen

✦ Napsauta tilarivin **yleiskartta** -painiketta tai paina SARKAINTA.

Aseen tai loitsun valitseminen

Käytössäsi olevat aseet ja loitsut näkyvät hahmon kuvan vieressä olevassa asepaneelissa. Siitä voit helposti valita käytettävän aseen tai loitsun. Lisätietoja aseista ja loitsuista on tämän käyttöoppaan kohdissa Aseiden ja haarniskoiden käyttöönotto ja Loitsujen käyttöönotto.



Aseen tai loitsun valitseminen

✦ Napsauta haluamaasi asepaneelin asetta tai loitsua.

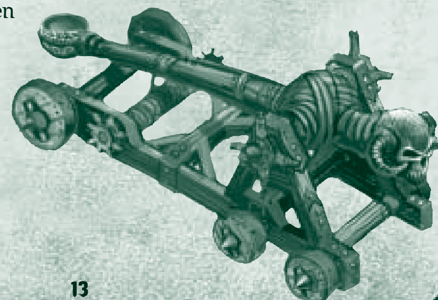
Huomautus: Jos valitset tyhjän lähitaisteluasepaikan, hahmo taistelee nyrkeillä. Voit selata käyttöön otettuja aseita painamalla Q-näppäintä tai valita haluamasi aseen näppäimillä 1–4.

Loitsukirjassa olevien loitsujen tarkasteleminen

✦ Napsauta jotakin asepaneelin loitsupaikkaa, pidä hiiren painike alhaalla ja valitse loitsu luetteloruudusta.

Asepaneelin pienentäminen tai suurentaminen

✦ Paina W-näppäintä. Kun asepaneeli on pienennetty, vain aktiivinen ase tai loitsu on näkyvissä. Voit selata aseita ja loitsuja painamalla Q-näppäintä tai valitsemalla haluamasi aseen näppäimillä 1–4.



Hyökkääminen

Hahmo puolustautuu automaattisesti, jos vihollinen hyökkää sen kimppuun. Jos käytät jousta tai pitkän matkan loitsua, hahmo hyökkää automaattisesti, kun vihamielinen olento tulee aseen kantomatkan päähän. Lisätietoja hahmon hyökkäyskäyttäytymisen muuttamisesta on tämän käyttöoppaan kohdassa Liikkumis-, hyökkäys- ja tähtäyskomentojen määrittäminen.

Oman ryhmän muiden hahmojen kimppuun ei voi hyökätä suoraan.

Hyökkääminen

✦ Napsauta olentoa hiiren vasemmalla painikkeella. Olentoa täytyy napsauttaa vain kerran.

Jos hahmon mana loppuu, kun olet käyttämässä loitsua taistelun aikana, hahmo vaihtaa automaattisesti lähitaisteluaseeseen ja hyökkää (jos ase on otettu käyttöön ja liikkumiskomennot sallivat hyökkäyksen). Lisätietoja on tämän käyttöoppaan kohdassa Liikkumis-, hyökkäys- ja tähtäyskomentojen määrittäminen.

Säilytyslaatikoiden ja ovien avaaminen

Tynnyreissä, arkuissa ja muissa säilytysastioissa voi joskus olla aarteita. Kun osoitat särkyvää esinettä, osoitin muuttuu vasaraksi. Kun osoitat säilytyslaatikkoa tai avattavaa ovea, osoitin muuttuu kädeksi.

Säilytyslaatikon tai oven avaaminen

✦ Napsauta esinettä hiiren vasemmalla painikkeella. Sulje avoin ovi napsauttamalla sitä uudelleen hiiren vasemmalla painikkeella.



Aarteiden kerääminen

Kun tapat olennon tai avaat säilytyslaatikon, aarteita (kuten aseita, haarniskoja, loitsuja, kultaa tai muita esineitä) voi pudota maahan.

Esineen nimen tarkasteleminen

✦ Osoita esinettä. Sen nimi näkyy tilarivillä. Näytä tai piilota kaikkien lähellä olevien esineiden nimet napsauttamalla tilarivin **näytä/piilota nimet** -painiketta.

Esineen poimiminen ja lisääminen tavaravalikoimaan

✦ Napsauta esinettä hiiren vasemmalla painikkeella. Voit myös liittää esineen osoittimeen napsauttamalla esinettä hiiren oikealla painikkeella ja pudottaa sen haluamallesi hahmolle.

Useiden esineiden poimiminen kerralla

✦ Vedä osoittimella ympyrä esineiden ympärille ja napsauta hiiren vasenta painiketta. Voit myös pitää CTRL-näppäintä alhaalla ja napsauttaa jokaista esinettä erikseen hiiren vasemmalla painikkeella. Voit myös napsauttaa tilarivin **kerää esineet** -painiketta.

Juomien nauttiminen

Hahmo juo parannus- tai manajuomaa vain niin paljon, että terveys tai mana palautuu kokonaan. Loput juomasta jää pulloon, ja se voidaan käyttää myöhemmin.

Vajaiden pullojen sisällön yhdistäminen

✦ Vedä vajaa pullo tavaravalikoimapaneelissa toisen vajaan pullon päälle.

Huomautus: Kun vedät juoman hahmon kuvaan, juoma liitetään hahmon tavaravalikoimaan. Hahmo ei siis juo sitä.

Parannusjuoman juominen

✦ Napsauta tilarivin **juo parannusjuoma** -painiketta. Kaikki valitut ryhmän jäsenet, joiden tavaravalikoimassa on parannusjuomaa, juovat sitä. Taistelussa vain ne ryhmän jäsenet, joiden terveystaso on alle 50 %, juovat parannusjuomaa.

Manajuoman juominen

✦ Napsauta tilarivin **juo manajuoma** -painiketta. Kaikki valitut ryhmän jäsenet, joiden tavaravalikoimassa on manajuomaa, juovat sitä. Taistelussa vain ne ryhmän jäsenet, joiden manataso on alle 50 %, juovat manajuomaa.

Stonebridge

Kun keisarillinen kauppias Etan Stonebridge perusti kaupungin, se oli vain vaikeakulkuinen kohta Wesrin Crossista etelään kulkevalla tiellä. Useimmista se ei näyttänyt kummoiseltakaan. Kaupunki oli kuitenkin matalan lahden ja Azuniittien pyhiinvaelluspaikan lähellä. Pyhiinvaelluspaikan olivat Agallan Peaksin kääpiökauppiaat juuri pystyttäneet. Pyhiinvaelluspaikka oli suosittu etelään matkaavien kauppiaiden levähdyspaikka. Näytti siltä, että paikka tulisi vetämään puoleensa uudisasukkaita, jos Etan pystyisi takaamaan rauhan. Niinpä Etan palkkasi ohikulkevia ammattimiehiä ja aloitti työlään tehtävän. Hän pystytti kylän ympärille suojamuurin ja käytti uskomattoman määrän kultaa vanhojen 2. legioonan ystäviensä tukemiseen.

Kaksi vuotta myöhemmin kaikki kylän 20 asukasta ihmettelivät kahta ikivanhaa katapulttia, joita 2. legioonan väreissä olevat muulit vetivät kaupungin porteista sisään. Näillä Gravemaker- ja Godhammer-katapulteilla oli tärkeä rooli Tähtien imperiumin historiassa, ja Stonebridge tiesi, että ne tarjoaisivat hänen yhteisölleen sekä ruumiillista että henkistä turvaa. Kaiken lisäksi katapultteja vetäneet muulit olivat 2. legioonan vahvinta lajia, ja kuormajuhdat olivat vähissä vuoristoisessa lännessä. Kylä nousi merkittävään asemaan alueella, ja Etan Stonebridgen suuri uhkapeli alkoi tuottaa tulosta. Valitettavasti hän ei koskaan nähnyt sen menestystä.



Tavaravalikoiman hallitseminen

Kun esine poimitaan maasta, se lisätään tavaravalikoimaan. Esinettä kannetaan mukana, kunnes sitä käytetään tai se myydään, annetaan pois tai pudotetaan maahan. Jokainen tavaravalikoiman esine vie tilaa. Kun tavaravalikoimasi on täynnä, etkä voi kantaa enempää esineitä, voit kuitenkin poimia esineitä napsauttamalla niitä hiiren oikealla painikkeella. Lisätietoja kuormajuhtien ostamisesta on tämän käyttöoppaan kohdassa Kuormajuhdan lisääminen ryhmään.

Oman tavaravalikoiman avaaminen

✦ Napsauta hahmon kuvan vieressä olevaa **näytä/piilota tavaravalikoima** -painiketta.

Useiden ryhmän jäsenten tavaravalikoimien avaaminen

✦ Pidä CTRL-näppäin alhaalla, valitse ryhmän jäsenet ja paina I-näppäintä. Jos useampi kuin yksi hahmo on valittuna, hahmojen tavaravalikoimat avautuvat pienennetyssä koossa.

Kaikkien ryhmän jäsenten tavaravalikoimien avaaminen

✦ Valitse koko ryhmä napsauttamalla **valitse ryhmä** -painiketta ja paina I-näppäintä.

Kun osoitat tavaravalikoimassa olevaa esinettä, näyttöön tulevat esineen nimi ja kuvaus. Kuvauksessa kerrotaan pienin ja suurin mahdollinen vahinko, jonka

järjestä tavaravalikoima automaattisesti -painike
koko ryhmän kulta
Aktiiviset loitsut
Hahmon ominaisuudet
Taidot
Hahmopaneeli
Tavaravalikoimapaneeli
Loitsukirjapaneeli

aseella voi saada aikaan (sen mukaan, millainen haarniska vihollisella on). Jos kyseessä on ampuma-ase, kuvauksessa kerrotaan sen kantomatka.

Hahmon omistama kulta näkyy tavaravalikoiman yläosassa. Kaikki ryhmän jäsenet käyttävät samaa kultatiliä.

Tavaravalikoiman järjestäminen

✦ Napsauta tavaravalikoiman yläosassa olevaa **järjestä tavaravalikoima automaattisesti** -painiketta.

Esineen pudottaminen tai antaminen pois

✦ Napsauta ensin tavaravalikoimassa olevaa esinettä ja sitten maata tai jonkin toisen hahmon kuvaa (voit myös vetää esineen maahan tai jonkin toisen hahmon kuvaan).

Esineen pudottaminen suoraan maahan

✦ Pidä CTRL-näppäin alhaalla ja napsauta tavaravalikoiman esinettä. Jos useampi kuin yksi tavaravalikoima on auki, esine siirtyy seuraavaan tavaravalikoimaan.

Huomautus: Kun vedät juoman hahmon kuvaan, juoma liitetään hahmon tavaravalikoimaan. Hahmo ei siis juo sitä.

Aseiden ja haarniskoiden käyttöönotto

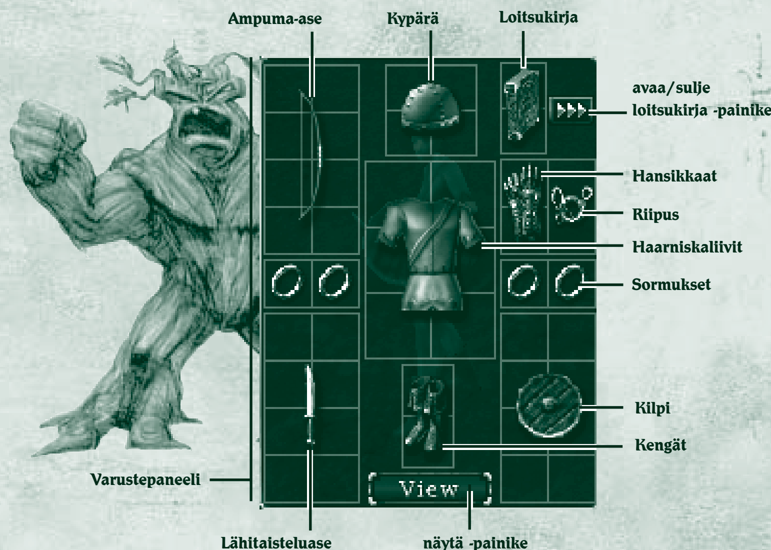
Pelissä on kahdentyyppisiä aseita: lähitaisteluaseita ja ampuma-aseita.

✦ **Lähitaisteluaseita** voidaan käyttää taisteltaessa mies miestä vastaan. Niillä voidaan puukottaa, viiltää tai lyödä vihollista. Hahmolla on hyökätessään kädessä lähitaisteluase. Yleisimpiä lähitaisteluaseita ovat kirveet, nuijat, miekat, tikarit, vasarat, tapparat, valtikat, viikatteet ja sauvat.

✦ **Ampuma-aseita** käytetään pitkän välimatkan päästä tehtäviin hyökkäyksiin ja niissä käytetään ammuksia. Yleisimpiä ampuma-aseita ovat jouset, varsijouset ja tuliaseet. Jousien nuolet eivät lopu koskaan.

✦ **Haarniska** vähentää taistelussa kärsittyjä vahinkoja. Haarniskatyyppejä on useita, kuten haarniskaliivit, kilvet, kypärät, kengät ja hansikkaat. Haarniskoja voidaan valmistaa erilaisista materiaaleista. Yleensä kovempi haarniska antaa paremman suojan. Joillakin esineillä on taikavoimia, jotka antavat lisäsuojaa. Kahden käden aseita ja kilpiä ei voi käyttää yhtä aikaa. Käyttöön otetuista kilvistä saa kuitenkin taikabonuksia, kun käytät kahden käden aseita.

Ennen kuin hahmo voi käyttää aseita, loitsuja, haarniskoja ja muita esineitä, esineet täytyy ottaa käyttöön siirtämällä ne varustepaneeliin (tavaravalikoiman vasemmassa alakulmassa). Jos nostat lähitaisteluaseen, ampuma-aseen tai haarniskan eikä sentyyppistä esinettä ole otettu käyttöön, esine otetaan käyttöön automaattisesti ja se on heti käyttövalmis. Loitsuja ei kuitenkaan oteta käyttöön automaattisesti. Lisätietoja on tämän käyttöoppaan kohdassa Loitsujen käyttöönotto.



Esineiden käyttöönotto ja poistaminen käytöstä

✦ Napsauta hahmon kuvan vieressä olevaa **näytä/piilota tavaravalikoima** -painiketta ja vedä esine tavara-valikoimasta varustepaneeliin (tavaravalikoiman vasempaan alakulmaan). Esine sijoitetaan oikealle paikalleen riippumatta siitä, mihin varustepaneelin kohtaan se pudotetaan.

✦ Samanaikaisesti käytössä voi olla vain yksi lähitaisteluase ja yksi ampuma-ase, jotta aseiden vaihtaminen käy nopeasti. Loitsukirjan pitää olla käytössä, jotta loitsuja voi käyttää. Lisätietoja loitsuista on tämän käyttöoppaan kohdassa Loitsujen käyttöönotto.

Hahmon käyttöönottamien esineiden tarkasteleminen

✦ Napsauta varustepaneelin alareunassa olevaa **näytä** -painiketta, pidä hiiren painike alhaalla ja liikuta hiirtä vasemmalle tai oikealle.

Wesrin Cross

Wesrin Crossin yksinäiset rauniot ovat olleet monien Ehbin levottoman historian synkimpien hetkien todistajina.

Fiola Wesrin rakensi Wesrin Crossin alun perin majataloksi. Rakennus linnoitettiin, kun 10. legioona saapui idästä. Samaan aikaan Green Ridgen yli kulkeva reitti siirrettiin maanalaiseen tunneliin, jotta ihmisten ja tavaroiden läpikulkua voitiin rajoittaa. Legioonien sodan aikana Seckit miehittivät linnoitusta jonkin aikaa, ja linnoitukseen majoitettiin lauma hämähäkkejä. Vaikka maanalaiset aitaukset purettiin 10. legioonan valtattua linnoituksen takaisin, jokin maaginen voima vetää edelleen Seckien Arakun-hämähäkkien jälkeläisiä linnoitukseen. Vaikka maagit ovat koko Ehbin historian ajan yrittäneet kumota tätä taikaa, kukaan ei ole siinä onnistunut.



Loitsujen käyttöönotto

Kun poimit tai ostat loitsun, se tallennetaan tavaravalikoimaan. Ennen kuin voit käyttää loitsua, loitsukirja pitää ottaa käyttöön ja loitsu pitää lisätä loitsukirjaan.

Hahmon tavaravalikoimassa voi olla useita loitsukirjoja, mutta vain yksi niistä voi olla käytössä kerrallaan. Kussakin loitsukirjassa on 12 loitsua. Kahden ensimmäisen paikan loitsut on otettu käyttöön, ja ne näkyvät hahmon kuvan vieressä olevissa loitsupaikoissa. Kutakin loitsua voi olla samassa loitsukirjassa vain yksi kappale. Joitakin loitsuja voi käyttää vasta, kun hahmo on saavuttanut tietyn taitotason luonto- tai taistelumagiassa.

Loitsukirjan käyttöönotto

✦ Vedä loitsukirja tavaravalikoimasta varustepaneeliin (tavaravalikoiman vasempaan alakulmaan).

Loitsun lisääminen loitsukirjaan

✦ Napsauta loitsua hiiren oikealla painikkeella tai vedä loitsu loitsukirjaan.

Loitsun poistaminen loitsukirjasta

✦ Vedä loitsu loitsukirjapaneelista takaisin tavaravalikoimaan.

On olemassa kahdentyyppisiä loitsuja: luonto- ja taisteluloitsuja. Kun käytät loitsua, hahmon kyvyt kyseisessä loitsutyypissä paranevat. Kun hahmosta tulee taitavampi, myös oppimistasi loitsuista tulee tehokkaampia.

Oman ryhmän jäsenien kimppuun ei voi hyökätä suoraan hyökkäysloitsuilla. Oman ryhmäsi jäseniin voit käyttää suotuisia loitsuja, kuten Healing Hands- ja Resurrect-loitsuja.

Aktiiviset loitsut

Spell Book
Active Spell 1
Acid Cloud
Active Spell 2
Fireskull
Leech Life
Hold Creature
Iceshard
Shock
Summon Cave Giant

Loitsukirjapaneeli

Luontomagia

Luontomaagit käyttävät loitsujaan erittäin tarkasti, joten sivustakatsojat ja läheinen maasto eivät yleensä ole vaarassa. Luontomaagit hallitsevat erityisen hyvin loitsut, jotka tukevat ja auttavat ryhmän jäseniä. He ovat korvaamattomia tilanteissa, joista ei selviä pelkällä raa´alla voimalla. Seuraavassa on lueteltu joitakin loitsuja, joita aloittelevat luontomaagit voivat käyttää.



Zap

Lähettää maagin kädestä pienen sähköiskun vihollisolentoon.



Healing Hands

Parantaa yhden hahmon vammat. Paranemistaso riippuu maagin taidoista.



Magic Armor

Luo maagisen energiakuoren, joka nostaa yhden hahmon haarniskaluokkaa kaikentyyppisiä hyökkäyksiä vastaan.



Spark

Lähettää kaksi pientä ja nopeaa sähköpalloa, jotka seuraavat ja haavoittavat vihollisolentoa.



Resurrect

Palauttaa hahmon kuolleista. Mitä korkeampi kuolleen hahmon taitotaso on, sitä enemmän manaa tarvitaan hahmon herättämiseen kuolleista.

Taistelumagia

Taistelumaagit ovat tuhoamisen mestareita, jotka voivat saada aikaan hävitystä suurella alueella. He voivat käyttää myös voimakkaita loitsuja, jotka kehittävät ryhmää. Seuraavassa on lueteltu osa loitsuista, joita aloittelevat taistelumaagit voivat käyttää.



Fireshot

Sinkoaa pienen tulipallon kohti vihollisolentoa.



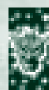
Leech Life

Parantaa pienet haavat varastamalla energiaa vihollisolennolta.



Firespray

Fireshot-loitsun tehokkaampi versio. Maagin kädestä lentää useita tulipalloja.



Summon Gargoyle

Kutsuu elävää kiveä olevan gargoilin suojelemaan velhoa.



Weaken

Vanhentaa ja surkastuttaa vihollisolentoa välittömästi niin, ettei vihollinen voi aiheuttaa taistelussa suurta vahinkoa.



Glitterdelve

Glitterdelven kaivokset mainitsivat ensimmäisenä aikakirjoissa kuuluisat agallanilaiset kartanpiirtäjät Fedwyrr ja Klars. He löysivät tämän maanalaisen, ahtaista luolista koostuvan verkoston, joka mutkittelee useita kilometrejä mineraalipitoisen kallion läpi. Luolastot olivat ainoa kulkutie Green Rangen läpi ja samalla ainoa reitti kuningaskunnan halki idästä.

Kahdeksannella vuosisadalla tehdyt tutkimuskuilut paljastivat, että alueella on rautaa. Seurauksena oli, että keisarilliset kauppamiehet hakivat innokkaasti toimilupia Droogeilta. Myöhemmät kulta- ja hiililöydöt vauhdittivat kuningaskunnan laajenemista, ja kaivoskuiluja kaivettiin Mount Frostspire -vuoren sisustaan.

Kultamalmikuormien mukana paljastuu ihmeellisiä löytöjä lähes päivittäin. Jotkin löydöistä ovat muuttaneet pinttyneitä käsityksiä Arannan maista ja kansoista. Wyrm's Hole -nimellä tunnetusta osasta kaivettiin esiin yli kilometrin pituisen otuksen selkäranka, jossa on kolmen heinäkuorman kokoinen kallo. Alemmissa kammioissa jylisee maanalaisen vesiputouksen ääni. Kukaan ei ole koskaan löytänyt äänen lähdettä.

Glitterdelven luonnon ihmeiden lisäksi vuoren sisällä on hissejä ja liukuhihnoja, joilla kaivosmiehet ja tarvikkeet siirtyvät tasojen välillä hämmästyttävällä nopeudella. Glacernin suunnalta virtaavia jäätiköiden sulamisvesiä käytetään juomavetenä ja kullan erottamiseen kivisestä lietteestä. Lukuisat taikavoimalla toimivat tuulettimet pitävät yllä luolaston ilmanvaihtoa. Tuulettimet asennettiin estämään räjähdysalttiiden höyryjen kerääntyminen sen jälkeen, kun höyryt aiheuttivat suuren räjähdyksen vuonna 943.

Taitojen kehittäminen

Hahmo kehittyy taistelijaksi, jousimieheksi, luontomaagiksi tai taistelumaagiksi sen mukaan, mitä aseita käytät. Joka kerta kun tapat vihollisen, aseenkäyttötaitosi paranee. Voit kehittää useampaa kuin yhtä taitoa. Jos esimerkiksi käytät sekä miekkaa että jousta, hahmon lähitaistelu- ja ampuma-asetaidot paranevat. Hahmosta tulee joko taistelija tai jousimies sen mukaan, mikä on hahmon paras taito.

- **Melee Skill (lähitaistelutaito)**. Hahmosta tulee parempi taistelija, kun käytät lähitaisteluaseita, kuten miekkoja, kirveitä ja tapparoita.
- **Ranged Skill (ampuma-asetaito)**. Hahmosta tulee parempi jousimies, kun käytät ampuma-aseita, kuten jousta.
- **Nature Magic Skill (luontomagiataito)**. Hahmosta tulee luontomaagi, kun käytät luontomagiaa ja kehität hahmon luontomagiataitoja.
- **Combat Magic Skill (taistelumagiataito)**. Hahmosta tulee taistelumaagi, kun käytät taistelumagiaa ja kehität hahmon taistelumagiataitoja.

Taitojen tarkasteleminen

- Napsauta hahmon kuvan vieressä olevaa **näytä/piilota tavaravalikoima** -painiketta. Tavaravalikko avautuu ja näkyviin tulee hahmopaneeli. Harmaista tilanneilmaisimista näet, kuinka lähellä seuraavaa taitotasoa olet. Kun hahmo saavuttaa uuden taitotason, näyttöön tulee ilmoitus asiasta ja taitopaneelin Level (taso) -sarake päivitetään.

Xenaria	
Fighter	
Health 35/35	Mana 30/30
Strength	10
Dexterity	10
Intelligence	10
Skills	**Level**
Melee	1
Ranged	0
Nature Magic	0
Combat Magic	0
Melee Damage	2-4
Ranged Damage	1-2
Armor Rating	5



Hahmon ominaisuudet

Kehittämäsi taidot määräävät hahmon ominaisuudet. Myös maagiset aseet, haarniskat ja muut käyttöön otetut esineet voivat vaikuttaa hahmon ominaisuuksiin (myönteisesti tai kielteisesti). Ominaisuus näkyy sinisenä, jos maaginen esine on kehittänyt sitä. Ominaisuus näkyy punaisena, jos maaginen esine on heikentänyt sitä.

- ✦ **Strength (voimakkuus)** määrää hahmon fyysisen voiman. Lähitaistelutaitojen paraneminen lisää hahmon voimakkuutta. Mitä voimakkaampi hahmo on, sitä suurempia aseita ja painavampaa haarniskaa hahmo voi käyttää. Voimakkaat hahmot saavat myös vahinkobonuksia lähitaisteluissa. Joidenkin haarniskojen ja aseiden käyttäminen vaatii, että hahmo on saavuttanut tietyn voimatason.
- ✦ **Dexterity (taitavuus)** määrää hahmon ketteryyden ja tähtäystarkkuuden. Ampuma-ase-taidon paraneminen lisää hahmon taitavuutta. Mitä parempi taitavuus on, sitä tarkemmin hahmo osaa tähdätä ampuma-aseella. Taitavat hahmot saavat myös haarniskaluokkabonuksia.
- ✦ **Intelligence (älykkyys)** määrää hahmon henkiset kyvyt. Luonto- ja taistelumagialoitsujen käyttäminen lisää hahmon älykkyyttä. Korkea älykkyys mahdollistaa suuremman manamäärän loitsujen käyttämiseen. Joidenkin esineiden käyttäminen vaatii, että hahmo on saavuttanut tietyn älykkyystason.
- ✦ **Melee Damage (lähitaisteluvahinko)** näyttää pienimmän ja suurimman mahdollisen vahinkomäärän, jonka hahmo voi aiheuttaa nykyisellä lähitaisteluaseella. Arvo perustuu hahmon voimakkuuteen ja käytettävän aseen vahinkoluokitukseen.
- ✦ **Ranged Damage (ampuma-asevahinko)** näyttää pienimmän ja suurimman mahdollisen vahinkomäärän, jonka hahmo voi aiheuttaa nykyisellä ampuma-aseella. Arvo perustuu ampuma-aseen vahinkoluokitukseen.
- ✦ **Armor Rating (haarniskaluokka)** näyttää, kuinka paljon vaurioita hahmo voi saada, ennen kuin sen terveys heikkenee. Mitä korkeampi tämä arvo on, sitä enemmän vahinkoa hahmo kestää.

Tajuttomuus ja kuoleminen

Hahmon terveys heikkenee aina, kun hahmo haavoittuu taistelussa. Hahmon terveystaso paranee kuitenkin hitaasti sen jälkeen, kun hahmo ei ole enää mukana taistelussa. Hahmon terveystaso palautuu välittömästi, kun hahmon taidot lisääntyvät, kun hahmo juo parannusjuomaa tai kun käytetään parantavaa loitsua. Hahmon kuvan väri ilmaisee hahmon terveystilan.

- ✦ **Wounded (haavoittunut).** Kun hahmon terveys laskee yhteen kolmasosaan maksimi-tasosta, hahmon kuva muuttuu keltaiseksi. Jos olet keskellä taistelua, kannattaa parantaa hahmo välittömästi, sillä muuten hahmo saattaa mennä tajuttomaksi ja kuolla.
- ✦ **Unconscious (tajuton).** Kun hahmon terveystaso laskee nollaan, se menettää tajuntansa ja hahmon kuva muuttuu punaiseksi. Jos ryhmässä ei ole muita hahmoja, peli päättyy. Sinun täytyy aloittaa peli alusta tai ladata tallennettu peli. Jos ryhmässä on muita tajuissaan olevia ihmishahmoja hahmon menettäessä tajuntansa, hahmo kaatuu maahan, mutta peli jatkuu. Hahmo ei menetä omaisuuttaan, mutta se ei voi avata tavaravalikoimaa eikä juoda parannus-juomaa. Hahmon terveystaso paranee vähitellen, tai jokin muu hahmo voi parantaa tajuttoman hahmon loitsulla.
- ✦ **Dead (Kuollut).** Kun hahmo kuolee, sen omaisuus leviää ympäristöön, josta ryhmän muut jäsenet voivat kerätä sen. Jos hahmo kuolee, sen voi herättää henkiin loitsun avulla.



Peikot

Kuningaskunnan perustamisesta lähtien peikot ovat olleet ihmisten suurin vitaus. Peikot ovat jo pitkään sotineet Ehbin väkeä vastaan. Gonsiirin löyhkäävällä suolla sijaitsevassa linnakkeessaan he juonittelevat taukoamatta ajaakseen ihmiset pois läntisestä Arannasta. Koska peikot ovat taitavia maageja, he ovat luoneet monia laitteita, jotka kylvävät ympärilleen kaaosta ja kuolemaa. Uskotaan, että aikoinaan he tarjosivat vahingoniloisina palveluksiaan nopeuttaakseen muinaisen Tähtien imperiumin tuhoutumista. Ehbin onneksi peikot ovat lähes yhtä kuuluisia keskinäisestä vihanpidostaan kuin ihmisiä kohtaan tuntemastaan inhosta. Jatkuva verikostojen kierre peikkovaltion sisällä on taannut sen, että peikot eivät ole muodostaneet merkittävää uhkaa kuningaskunnan hyvinvoinnille.

Glacern

Ensimmäiset tässä pohjoisessa, lumen peittämässä kaupungissa käyneet keisarilliset vieraat kertoivat löytäneensä patsaan, joka esitti ihmissoturia.

Patsaassa oli koruton nimilaatta, jossa luki Glacern, ja se säteili suojaavaa taikavoimaa. Koska sekä Droogit että Krugit kieltäytyivät menemästä lähelle patsasta, sen tarjoama suoja helpotti uudisasukkaiden elämää vaikeissa olosuhteissa. Vaikka patsaan maagista suojausta on tutkittu paljon, sen alkuperä on edelleen arvoitus ja maagien mielenkiinnon kohde kaikkialla Ehbin kuningaskunnassa.

Kun alueella aloitettiin kaivostoiminta ja kaupankäynti, Glacernin Stone Tower -torni pystytettiin lähettien ja kuriirien väliasemaksi. Tornilla oli keskeinen osa peikkojen kruununperimyskiistassa, jossa pieni joukko kauppiaita ja 10. legioonan jousimiehiä puolusti sitä Ibsen Yamasin johdolla. Kaupunginmuuri rakennettiin estämään jääluolistaan ruokaa etsimään läh-teneiden lumimiesten pääsy kaupunkiin.
Glacernin muut rakennukset tarjoavat suojaa ja tarvikkeita kuningaskunnan itä- ja länsiosan välillä kulkeville matkaajille.



Muille hahmoille puhuminen

Matkatessasi Ehbin kuningaskunnan läpi tulet tapaamaan monia eri hahmoja. Jotkut voivat antaa sinulle tietoja tai palkata sinut suorittamaan tehtävän, toiset haluavat liittyä ryhmääsi tai tarjoutuvat myymään aseita, haarniskoja ja muita esineitä.

Hahmolle puhuminen

✦ Osoita hahmoa. Jos hahmolle voi puhua, osoitin muuttuu kuplaksi, jonka sisällä on huutomerkki (!). Jos haluat puhua hahmolle, napsauta huutomerkkiä.

Tehtävien suorittaminen

Tapaamasi hahmot voivat palkata sinut suorittamaan tehtäviä, kuten saattamaan heidät kaupunkiin tai etsimään jonkin esineen tai henkilön. Päiväkirja päivittyy aina, kun suoritat loppuun jonkin tehtävän tai otat vastaan uuden tehtävän.

Päiväkirjan näyttäminen

✦ Napsauta tilarivin **päiväkirja** -painiketta.

Päiväkirjassa on nykyisten ja suoritettujen tehtävien luettelo. Tehtävät ovat siinä järjestyksessä, jossa olet ottanut ne vastaan. Lisäksi päiväkirjassa on tehtävän lyhyt kuvaus ja sen hahmon nimi, joka antoi tehtävän sinulle. Voit virkistää muistiasi ja toistaa tehtävää koskevan keskustelun napsauttamalla päiväkirjan **näytä päiväkirja** -painiketta.

Hahmon tai kuormajuhdan lisääminen ryhmään

Jotkut tapaamistasi hahmoista voivat tarjoutua liittymään ryhmääsi. Toisinaan he vaativat liittymisestään tietyn määrän kultaa. Tällaiset hahmot ovat yleensä taitavia taistelijoita tai jousimiehiä. He voivat olla myös velhoja, jotka ovat erityisen hyödyllisiä taisteluissa. Voit lisätä ryhmään myös kuormajuhtia, jotka kantavat ylimääräisiä tavaroita. Kuormajuhdat jaksavat kantaa paljon enemmän tavaraa kuin ihmiset, ja tästä syystä niiden tavaravalikoima on suurempi. Kuormajuhtia voi ostaa joidenkin kaupunkien muulikauppiailta.

Hahmon lisääminen ryhmään

✦ Puhu hahmolle. Jos hahmo haluaa liittyä ryhmään, valitse joko **Accept (hyväksy)** tai **Decline (hylkää)**.

Jos sinulla ei ole tarpeeksi kultaa hahmon palkkaamiseen, voit kerätä sitä lisää seikkailemalla tai myymällä ylimääräisiä tavaroita. Puhu hahmolle uudelleen, kun kultaa on tarpeeksi.

Kuormajuhdan lisääminen ryhmään

✦ Puhu muulikauppiaalle ja napsauta **Buy Packmule (osta kuormajuhta)** -painiketta.

Hahmon poistaminen ryhmästä

Ryhmässä voi olla enintään kahdeksan hahmoa. Jos ryhmässä on jo kahdeksan hahmoa, ryhmästä pitää poistaa yksi hahmo, ennen kuin uusi hahmo voi liittyä siihen. Voit myös poistaa hahmon, josta ei ole tarpeeksi hyötyä taisteluissa. Ennen hahmon poistamista ryhmästä sen tavaravalikoima kannattaa jakaa muiden ryhmän jäsenten kesken.

Ryhmässä pitää olla vähintään yksi ihminen tai puoli-ihminen. Ryhmä ei voi siis koostua esimerkiksi pelkistä kuormajuhdista. Jos hahmo kuolee, voit poistaa ryhmästä kaikki muut paitsi jäljelle jäävän yhden ihmisen tai puoli-ihmisen.



Droogit

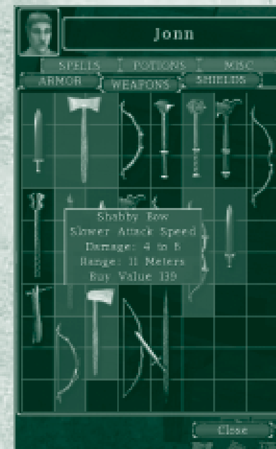
Droogit ovat Ehbin alkuperäisiä asukkaita. He uskovat, että heidät on karkotettu taivaasta esi-isiensä pahojen tekojen vuoksi. Droogit ovat syrjään vetäytyvä rotu, joka on kaivanut kotinsa Tulikallioiden sisään. Kyllästyttyään keisarillisten joukkojen, peikkojen ja Seck-kauppiaiden kohtuuttomiin vaatimuksiin, Droogien johto (Circle of the First) kehitti juonen, jolla muut rodut saataisiin nousemaan toisiaan vastaan. Droogit lupasivat samat tavarat useille ostajille ja väittivät, etteivät muistaneet, kenelle tavarat itse asiassa kuuluivat. Droogien suunnitelma onnistui, ja keisarilliset joukot, peikot ja Seckit kääntyivät toisiaan vastaan. Tuloksena oli vuosia kestänyt sota.

Hahmon poistaminen ryhmästä

✦ Napsauta poistettavaa hahmoa ja sen jälkeen **poista ryhmän jäsen** -painiketta.

Hahmon kuva poistuu näytöstä, eikä hahmo enää matkusta muun ryhmän mukana. Jos haluat hahmon takaisin ryhmään, puhu sille uudelleen.

Esineiden ostaminen ja myyminen



Eri puolilla maata on kauppoja, joihin voit myydä seikkailun aikana löytämiäsi esineitä. Näistä kaupoista voit myös ostaa aseita, haarniskoja, juomia, loitsuja ja muita esineitä. Jos on kulunut jonkin aikaa siitä, kun olet viimeksi käynyt kaupassa, kauppaan on voinut tulla uusia esineitä.

Kaupan tavaroiden tarkasteleminen

✦ Napsauta hiiren vasemmalla painikkeella kauppiasta. Napsauta sitten **Shop (osta)** -painiketta ja valitse, minkätyyppisiä esineitä haluat tarkastella (haarniskoja, aseita jne.). Osoittamalla esinettä saat näkyviin sen kuvauksen ja hinnan.

✦ Joidenkin esineiden käyttämiseen vaaditaan riittävä voimakkuus-, taitavuus-, älykkyys- tai taitotaso. Esimerkiksi esinettä, jonka vaatimuksena on Strength 12 (voimakkuus 12), voi käyttää vain hahmo, jonka voimakkuus on vähintään 12. Vaatimus näkyy punaisena, jos hahmolla ei ole esineen käyttämiseen tarvittavaa kykyä.

Esineen ostaminen tai myyminen

✦ Vedä esine kaupasta tavaravalikoimaan tai päinvastoin. Kulta vähennetään Total Party Gold (koko ryhmän kulta) -tililtä tai lisätään tälle tilille.

Jos kulta ei riitä esineen ostamiseen, sitä ei voi valita. Esineen hinta on sama riippumatta siitä, oletko ostamassa vai myymässä. Jos esimerkiksi ostat miekan kymmenellä kultarahalla ja muutat mieltäsi, voit myydä sen takaisin kymmenellä kultarahalla. Vaihto-oikeus on voimassa vain ostosten ajan. Kun suljet Shop (kauppa) -paneelin, aseittesi arvo voi laskea.

Krothin linnake

Seckit rakensivat Krothin linnakkeen estämään Droogien hyökkäykset suuren muuttoliikkeen aikana. Krothin linnake on kuningaskunnan ainoa Seckien rakentama rakennus.

Seck-kapinan aikana 10. legioona piiritti linnaketta, johon viimeiset elossa olevat Seckien johtajat olivat paenneet. Legioonan komentaja Noanni tarjosi Seckeille hyviä rauhanehtoja, mutta vastaukseksi Krothin linnakkeen muurien yli heitettiin tapettujen legioonalaisten päitä. 10. legioona tuhosi linnakkeen ja pidätti eloon jääneet johtajat. Nopean oikeudenkäynnin jälkeen johtajat todettiin syyllisiksi kahteenkymmeneen petossyytteeseen ja teloitettiin Dragon's Rathessa.

Vaikka legioonan yksiköt ovat pitäneet linnaketta hallussaan jo vuosisatojen ajan, paikan alkuperäiset Seck-asukkaat kummittelevat siellä edelleen. Huhutaan, että läntisissä vartiotorneissa on nähty outoja valoja ja että pääkallosalista kuuluu ihmisten huutoja. Lyhyen kapinan aikaiset verityöt kaikuvat edelleen kammioissa.



Ryhmän hallitseminen

Ryhmässä voi olla enintään kahdeksan hahmoa. Kaikki ryhmän hahmot liikkuvat yhdessä ja samalla nopeudella rodusta ja luokasta riippumatta. Esimerkiksi ihmishahmot ja kuormajuhdat liikkuvat samalla nopeudella.

Yksittäisen hahmon valitseminen

✦ Napsauta hahmon kuvaa tai hahmoa.

Useiden hahmojen valitseminen (tai valintojen poistaminen)

✦ Pidä CTRL-näppäin alhaalla ja napsauta kutakin hahmoa tai hahmon kuvaa. Voit myös vetää osoittimella ympyrän ryhmän ympärille. Kun valittuna on useita ryhmän hahmoja ja haluat avata oven, rikkoa säilytysastian tai puhua jollekin muulle hahmolle, toiminnon suorittaa se ryhmän jäsen, jonka alla on ympyrä. Ympyrä on sen hahmon alla, joka valittiin useista hahmoista ensimmäisenä.

Koko ryhmän valitseminen

✦ Napsauta **Select Party (valitse ryhmä)** -painiketta.

Liikkumis-, hyökkäys- ja tähtäyskomentojen määrittäminen

Kenttäkomentojen avulla voit hallita hahmon liikkumista, hyökkäämistä ja tähtäämistä taistelun aikana. Valitsemasi asetukset määrittävät hahmon oletuskäyttäytymisen. Jos määräät hahmon hyökkäämään, oletusasetukset ohitetaan ja hahmo hyökkää. Voit määrittää jokaiselle ryhmän hahmolle erilaiset asetukset.

Hahmon hyökkäyskäyttäytymisen muuttaminen

✦ Valitse vähintään yksi hahmo, napsauta **näytä/piilota kenttäkomennot** -painiketta ja määritä liikkumis-, hyökkäys- ja tähtäyskomennot.

Liikkumiskomennot

Liikkumiskomennoilla määritetään, miten hahmot hyökkäävät vihollisen kimppuun.

- ✦ **Move Freely (liiku vapaasti).** Hahmot voivat liikkua vapaasti ja hyökätä vihollisen kimppuun, vaikka vihollinen pakenisi maailman toiselle puolelle.
- ✦ **Engage (hyökkää):** oletusasetus. Hahmot ryhtyvät taistelemaan, mutta pysyvät edellisen käskypaikan läheisyydessä.
- ✦ **Hold Ground (pidä asemat).** Hahmot pysyvät paikallaan eivätkä hyökkää, mutta puolustautuvat tarvittaessa. Jos määräät hahmon hyökkäämään, hahmo siirtyy uuteen paikkaan ja pysyy siellä.

Hyökkäyskomennot

Hyökkäyskomennoilla valitaan, miten hahmot hyökkäävät taistelun aikana.

- ✦ **Attack Freely (hyökkää vapaasti).** Hahmot saavat hyökätä vapaasti vihollisen kimppuun.
- ✦ **Defend (puolusta):** oletusasetus. Hahmot eivät voi hyökätä, mutta voivat puolustautua. Tämä asetus on hyödyllinen silloin, kun et halua yllyttää vihollista hyökkäämään.
- ✦ **Hold Fire (tuli seis).** Hahmo ei taistele, vaikka sen kimppuun hyökätään.

Tähtäyskomennot

Tähtäyskomennoilla valitaan, miten hahmot tähtäävät taistelun aikana.

- ✦..**Target Closest (tähtää lähintä):** oletusasetus. Hahmo tähtää lähintä näkyvissä olevaa vihollista.
- ✦ **Target Weakest (tähtää heikointa).** Hahmo tähtää heikointa näkyvissä olevaa vihollista.
- ✦ **Target Strongest (tähtää vahvinta).** Hahmo tähtää vahvinta näkyvissä olevaa vihollista.



Ryhmän liikuttaminen muodostelmassa

Kun ryhmässä on useita hahmoja, hahmojen järjestystä taistelussa voi hallita muodostelmien avulla. Voit esimerkiksi määrittää kaikki ryhmän jäsenet seuraamaan vahvinta taistelijaa.

Kun ryhmä aloittaa taistelun, jokaisen hahmon käyttäytyminen määräytyy kenttäkomentoasetusten mukaan. Lisätietoja on tämän käyttöoppaan kohdassa Liikkumis-, hyökkäys- ja tähtäyskomentojen määrittäminen.

Muodostelman valitseminen

- ✦ Valitse hahmot, jotka haluat asettaa muodostelmaan, ja valitse sitten haluamasi muodostelma.

Hahmot siirtyvät muodostelmaan samassa järjestyksessä, jossa hahmojen kuvat ovat. Muodostelman johtajan kuva on näytön yläosassa, ja muut ryhmän jäsenet sijoitetaan johtajan vasemmalle ja oikealle puolelle. Johtajan sijainnin osoittaa ympyrä, jonka sisällä on nuoli.

Ryhmän jäsenten järjestyksen muuttaminen

- ✦ Napsauta hahmon kuvaa ja muuta hahmojen kuvien järjestystä vetämällä. (Hahmon kuva muuttuu vihreäksi, kun napsautat sitä ja pidät hiiren painikkeen alhaalla. Värin muutos tarkoittaa sitä, että hahmon voi vetää uuteen paikkaan.)

Muodostelman etäisyyksien muuttaminen

- ✦ Valitse ryhmä, pidä hiiren oikeaa painiketta alhaalla ja pyöritä hiiren rullaa.

Muodostelman kääntäminen

- ✦ Valitse ryhmä, pidä hiiren oikea painike alhaalla ja liikuta hiirtä vasemmalle tai oikealle.

Dragon's Rathe

Aivan Ehbin linnan ulkopuolella on mustunut kallionhalkeama, jossa kuningaskunnan vaarallisimmat rikolliset teloitetaan. Tämä perinne juontaa juurensa aikaan, jolloin muinaiset Droogit uhrasivat lainrikkojia siinä toivossa, että Jumalat lyhentäisivät Droogien rangaistusaikaa maan päällä ja kutsuisivat heidät takaisin taivaaseen.

Myöhemmin Rathesta tuli Ehbin kuninkaitten ja kuningatarten keskuudessa suosituin teloituspaikka, sillä jos vangin syyllisyys ei ollut varma, oli teloitettavalla aina pieni mahdollisuus pelastua. Tuomitulle annettiin miekka, pussillinen kultaa ja joskus myös kilpi. Sen jälkeen hänet saatettiin halkeamaan kohtaamaan vanha Scorch, 500 vuoden ikäinen lohikäärme. Jos rikollinen onnistui surmaamaan lohikäärmeen, hän oli vapaa lähtemään kuningaskunnasta kaikkien lohikäärmeen pesästä löytämiensä aarteiden kanssa. Muussa tapauksessa...

Kuningaskunnan historian aikana vain yksi ihminen on selvinnyt, ja hänkin vain säännöissä olleen puutteen ansiosta. Hurggis Bogg ontui halkeamasta hiukset kärventyneinä, kädessään kourallinen kultaa. Hän oli kuitenkin menettänyt vasemman silmänsä. Hän oli surmannut lohikäärmeen, mutta lohikäärme oli vain heikko nelivuotias poikanen, joka ei olisi muutenkaan selvinnyt täysikasvuiseksi. Vielä nykypäivänä sanonta "Onnekas kuin Hurggis" viittaa henkilöön, joka on ollut erittäin onnekas, mutta joka on joutunut maksamaan onnestaan kalliin hinnan.



Moninpelin pelaaminen

Dungeon Siege -pelin moninpeliä voi pelata enintään kahdeksan pelaajaa. Yhteyden voi muodostaa Internetin, lähiverkon tai ZoneMatch™ -verkon kautta.

Yksinpelin NPC (ei-pelaaja) -hahmot eivät voi liittyä moninpelin ryhmään. Jos poistut pelistä ja palaat sen jälkeen jo tutkitulle alueelle, olennot ja aarteet tulevat uudelleen näkyviin. Joukkueet ja yksittäiset pelaajat voivat kilpailla keskenään keräämällä osumia (hirviöitä, pelaajia tai molempia).

Huomautus: jos **Game Settings (peliasetuksista)** on valittu **Allow players to pause the game (salli pelaajien pysäyttää peli)** -vaihtoehto, kaikkien pelaajien peli pysähtyy, kun yksi pelaaja pysäyttää pelin.

Moninpeliin liittyminen ja uuden moninpelin aloittaminen

Sellaisen moninpelin luomiseen, johon muut voivat liittyä, tarvitaan isäntä. Isäntä luo moninpelin ja määrittää peliasetukset. Isännän tietokone on pelin palvelin. Jos pelaajia on useita, pelin isännäksi on suositeltavaa valita tehokkaimman tietokoneen omistaja. Jos isäntä poistuu pelistä, peli loppuu. Isäntä voi myös poistaa pelaajia.

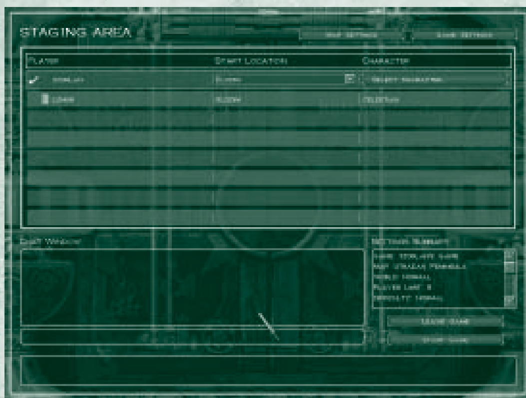
Moninpeliin liittyminen

1. Napsauta päävalikon **Multiplayer (moninpeli)** -painiketta.
2. Valitse oikea yhteystyyppi:
   - ✦ **ZoneMatch**-vaihtoehdossa muodostetaan yhteys Internet-palvelimeen, jossa Dungeon Siegen pelaajat voivat pelata ja keskustella toistensa kanssa. Liity ZoneMatch-peliin napsauttamalla **Games List (peliluettelo)** -painiketta, valitsemalla luettelosta peli ja napsauttamalla lopuksi **Join Game (liity peliin)** -painiketta.
   - ✦ **Internet**-vaihtoehdossa muodostetaan yhteys isäntätietokoneen IP-osoitteeseen Internetin kautta. Liity Internet-peliin kirjoittamalla isäntätietokoneen IP-osoite ja napsauttamalla **Connect (yhdistä)** -painiketta. Isännän IP-osoite näkyy isännän Multiplayer Internet (Internet-moninpeli) -ikkunan alaosassa.
   - ✦ **Network (lähiverkko)** -vaihtoehdossa muodostetaan yhteys lähiverkkoon TCP/IP-protokollan avulla. Liity lähiverkkopeliin valitsemalla peli luettelosta ja napsauttamalla **Join Game (liity peliin)** -painiketta.

3. Valitse hahmo, luo uusi hahmo tai tuo olemassa oleva hahmo tallennetusta yksinpelistä. Moninpelissä voit pelata ihmisenä, kääpiönä tai luurankona. Kaikkien pelaajien pitää valita jokin hahmo.
4. Valitse **I'm Ready to Begin (olen valmis aloittamaan)**. Valmiina olevien pelaajien nimen vieressä näkyy valintamerkki. Kaikkien pelaajien on napsautettava **I'm Ready to Begin (olen valmis aloittamaan)** -painiketta, ennen kuin peli voidaan aloittaa.

Moninpelin aloittaminen

1. Napsauta päävalikon **Multiplayer (moninpeli)** -painiketta.
2. Valitse oikea yhteystyyppi:
   - ✦ **ZoneMatch**-vaihtoehdossa muodostetaan yhteys Internet-palvelimeen, jossa Dungeon Siegen pelaajat voivat pelata ja keskustella toistensa kanssa.
   - ✦ Jos valitset **Internet**-vaihtoehdon, isännöit Internetin kautta pelattavaa peliä ja muut pelaajat muodostavat suoran yhteyden tietokoneesi IP-osoitteeseen. IP-osoitteesi näkyy Multiplayer Internet (Internet-moninpeli) -ikkunan alaosassa.
   - ✦ Jos valitset **Network (lähiverkko)** -vaihtoehdon, isännöit lähiverkossa pelattavaa peliä, jossa käytetään TCP/IP-protokollaa.
3. Napsauta **Host Game (uusi moninpeli)** -painiketta.
4. Valitse hahmo, luo uusi hahmo tai tuo olemassa oleva hahmo tallennetusta yksinpelistä. Moninpelissä voit pelata ihmisenä, kääpiönä tai luurankona. Kaikkien pelaajien pitää valita jokin hahmo.
5. Kun kaikki pelaajat ovat valmiita, napsauta **Start Game (aloita peli)** -painiketta.



Moninpelin valmistelualue

Moninpelin palaajamäärän rajoittaminen

Moninpelin isäntä voi rajoittaa pelaajien osallistumista peliin määrittämällä salasanan.

Salasanan luominen

1. Napsauta **Host Game (uusi moninpeli)** -painiketta.
2. Napsauta **Host Game (uusi moninpeli)** -valintaikkunan **Password (salasana)** -painiketta ja määritä pelille salasana.
3. Anna salasana vain niille pelaajille, joiden sallitaan osallistua peliin. Salasana ja isäntätietokoneen IP-osoite on helppo välittää valituille pelaajille keskusteluohjelman avulla.

Salasanasuojauksen poistaminen käytöstä moninpelissä

- ✦ Napsauta peliasetusten **Change Game Password (muuta pelin salasanaa)** -painiketta, poista pelin salasana **Change Game Password (muuta pelin salasanaa)** -ruudusta (jätä ruutu tyhjäksi), vahvista muutos valitsemalla **OK** ja poistu **Game Settings (peliasetuksista)** napsauttamalla **Accept (hyväksy)** -painiketta.

Kartta-asetukset

Ennen pelin alkua isännän on valittava kartta ja määritettävä maailman vaikeusasetukset. Kartat ovat erilaisia ympäristöjä, joissa peli voidaan pelata. Isäntä määrittää maailman vaikeusasteen valitsemalla hirviöiden voimakkuuden, kokemuksen ja tavaravalikoiman. Myös pelin interaktiivinen sisältö, kuten säilytysastiat, kaupat ja tehtävään liittyvät esineet vaihtelevat maailman vaikeusasteen mukaan.

- ✦ **Regular (normaali)** – Ei taitotasovaatimusta. Tämä on normaalitaso moninpelissä. Hirviöiden voimakkuus ja taidot ovat samat kuin yksinpelitilassa.
- ✦ **Veteran (veteraani)** – Vaatii vähintään taitotason 54. Hirviöt ovat taidokkaampia ja voimakkaampia kuin Regular (normaali) -tasolla.
- ✦ **Elite (eliitti)** – Vaatii vähintään taitotason 83. Hirviöt ovat taidokkaampia ja voimakkaampia kuin Veteran (veteraani) -tasolla.

Maailman vaikeustasoa ei voi enää muuttaa, kun isäntä on käynnistänyt pelin. Isäntä voi kuitenkin tarvittaessa muuttaa **Game Settings (peliasetukset)** -ikkunan vaikeusasetusta pelin aikana.

Peliasetukset

Ennen pelin alkua isännän on määritettävä peliasetukset. Lisätietoja **Game Settings (peliasetukset)** -ikkunan vaihtoehdoista saat osoittamalla kohdetta ja lukemalla näyttöön tulevan tekstin.

Liittyminen pelin aikana

Jos valitset **Join in Progress (liity pelin aikana)** -asetuksen, vieraspelaajat voivat liittyä peliin aloituksen jälkeen. Jos haluat, että pelaajat liittyvät peliin nykyisen sijaintipaikkasi lähelle, lähetä heille viesti, jossa kerrot olinpaikkasi. Pelaajat voivat valita aloituspaikkansa vain, jos **Allow Players to Choose Start Locations (salli pelaajien valita aloituspaikkansa)** -asetus on valittuna.

Joukkueet

Jos valitset **Enable Team Play (ota joukkuepeli käyttöön)** -asetuksen **Game Settings (peliasetukset)** -ikkunasta, voit muodostaa hirviöitä vastaan taistelevan joukkueen. Jos valitset **Enable Team Play (ota joukkuepeli käyttöön)**- ja **Enable Player vs. Player (pelaaja vastaan pelaaja)** -asetukset, voit muodostaa muita pelaajajoukkueita vastaan taistelevan joukkueen.

Kuoleminen

Jos hahmosi kuolee, voit jatkaa pelaamista haamuna ja etsiä temppelin tai pyhiinvaelluspaikan, joka palauttaa hahmon kuolleista. Jos isäntä poistuu pelistä, peli loppuu. Jos isäntä poistuu pelistä, hahmon ominaisuudet, taidot ja tavaravalikoima tallennetaan. Jos **Game Settings (peliasetukset)** -ikkunan **Drop on Death (pudota kuollessa)** -asetuksen arvoksi on määritetty **Nothing (ei mitään)**, myös tavaravalikoiman esineet tallennetaan. Jos haluat tallentaa esineet poistuessasi pelistä ja edellä mainitun asetuksen mukaan tavaravalikoima pudotetaan, kun hahmo kuolee, hahmon pitää pysyä mukana pelissä ja hankkia takaisin pudotetut esineet.

Keskusteleminen

Keskusteleminen toisten pelaajien kanssa

✦ Voit avata keskusteluruudun painamalla ENTER-näppäintä. Kirjoita viesti ja lähetä se painamalla ENTER-näppäintä.

Esineiden vaihtaminen toisten pelaajien kanssa

Voit antaa muille pelaajille kultaa tai muita esineitä. Voit myös vaihtaa esineitä kultaan tai muihin esineisiin.

Kullan antaminen toiselle pelaajalle

✦ Avaa tavaravalikoima ja napsauta kultarahoja, valitse toiselle pelaajalle annettava kultamäärä ja napsauta lopuksi toisen pelaajan hahmon kuvaa.

Esineiden vaihtaminen

✦ Avaa tavaravalikoima, napsauta esinettä, jonka haluat antaa toiselle pelaajalle. Napsauta lopuksi toisen pelaajan hahmon kuvaa.

Huomautus: Esine siirretään vasta, kun molemmat pelaajat ovat painaneet **Accept (hyväksy)** -painiketta. Siirto peruuntuu, jos jompikumpi pelaajista napsauttaa **Cancel (peruuta)** -painiketta. Jos siirto peruutetaan, tarjoamasi esine palautuu takaisin tavaravalikoimaasi.

Ryhmän tietojen tarkasteleminen

Moninpeleissä pelaajat tunnistavat muut pelaajat ja heidän joukkueensa tarkastelemalla hahmojen yläpuolella olevia nimiä ja joukkuekilpiä. Nimen väri on valittujen peliasetusten mukainen.

✦ **Team Play (joukkuepeli)** ei ole valittuna, **Player vs. Player (pelaaja vastaan pelaaja)** ei ole valittuna: muiden pelaajien nimien väri on **vihreä**, eikä hahmojen yläpuolella ole joukkuekilpiä.

✦ **Team Play (joukkuepeli)** on valittuna, **Player vs. Player (pelaaja vastaan pelaaja)** ei ole valittuna: Joukkuetovereittesi nimien väri on **vihreä**, ja muiden joukkueiden jäsenten nimien väri on **sininen**. Kaikkien hahmojen yläpuolella on joukkuekilpi.

✦ **Team Play (joukkuepeli)** ei ole valittuna, **Player vs. Player (pelaaja vastaan pelaaja)** on valittuna: muiden pelaajien nimien väri on **punainen**, eikä hahmojen yläpuolella ole joukkuekilpiä.

✦ **Team Play (joukkuepeli)** on valittuna, **Player vs. Player (pelaaja vastaan pelaaja)** on valittuna: Joukkuetovereittesi nimien väri on **vihreä**, ja muiden joukkueiden nimien väri on **punainen**. Kaikkien hahmojen yläpuolella on joukkuekilpi.

Nimien ja joukkuekilpien näyttäminen ja piilottaminen

✦ Paina Ä-näppäintä (Ä).

Kaikkien ryhmän jäsenten terveys- ja manailmaisinten näyttäminen

✦ Paina X-näppäintä.

Moninpelin tilastojen tarkasteleminen

✦ Paina heittomerkki (') -näppäintä. Pelaajien luettelo, joukkueet ja tärkeimmät pelitilastot tulevat näyttöön.

Ehbin linna

Ehbin linna sijaitsee lähellä Droogien tulikallioita. Linnaketta pidetään legendaarisen Tähtien imperiumin yöpalatsin ohella maailman ainoana valloittamattomana linnana. Ehbin linnan suunnittelivat 10. legioonan teknikot, ja se on rakennettu jykevän graniittikukkulan huipulle. Linnasta näkee kilometrien päähän kaikkiin ilmansuuntiin.

Linnaa miehittivät alunperin 10. legioonan sotilaat, mutta nykyään se on Ehbin kuningaskunnan hallitsijan asuinpaikka. Legioonan komentohenkilö-kunta asuu kuningasperheen alapuolella olevissa kerroksissa. Kaikkein alimpana kärsivät vangit tuomioitaan synkissä ja valottomissa vankityrmissä.

Kuten useimmilla linnoilla, myös Ehbin linnalla on omat salaisuutensa. Se on täynnä salakäytäviä, ja vain harvat tietävät, minne kaikki käytävät johtavat. Liikkeellä on useita tarinoita kadonneista huoneista, joita ei ole sen koommin löydetty. Monet uskovat näiden huoneiden olevan aavehuoneita, jotka ovat jääneet jäljelle vuosisatojen aikana tehdyistä korjauksista. Toiset (lähinnä velhot) uskovat, että kadonneet huoneet on piilotettu monimutkaisilla loitsuilla.

Syvälle linnan uumeniin on kätketty Tähtien kammio. Kuolemantuomion uhalla vain kuningas, kuningatar ja 10. legioonan suurmaagi saavat käydä tässä salaperäisessä kammiossa, jossa huhutaan olevan legioonien sotien aikana sotasaaliiksi saatuja maagisia esineitä. Joidenkin esineiden kerrotaan olevan suurimpienkin velhojen käsityskykyä voimakkaampia.



Tekijät: Gas Powered Games

Suunnittelija ja projektipäällikkö
Chris Taylor

Tuottaja ja suunnittelija
Jacob McMahon

Tekninen päällikkö
Bartosz Kijanka

Visuaaliset suunnittelijat
Steven Thompson ja Mark Peasley

Teknikot
Mike Biddlecombe, Scott Bilas, Bartosz Kijanka, James Loe, Chad Queen, Rick Saenz ja Adam Swensen

Järjestelmänvalvoja ja apulaistuottaja
Marsh Macy

Käsitetaiteilijat
Joe Kresoja, Kevin Pun, Darren Lamb ja Dave Dunniway

Maaston ja maailman mallinnus
Dave Dunniway, Kevin Pun ja Brett Johnson

Animaatio, mallinnus ja pintakuviointi
Lee Phemister, Joe Kresoja, John Gronquist ja Carlos Naranjo

Pintakuviointi ja kasvisto
Darren Lamb

Maailman suunnittelu
Sarah Boulian, Jason "Ernsie" Ernsdorff ja Brett Johnson

Web-asiantuntija
Jason "Ernsie" Ernsdorff

Erikoistehosteet ja sisältötekniikka
Eric Tams

Toimistopäällikkö
Michelle Lloyd

Tuotantoapulaiset
Carlos Naranjo ja Michelle Lloyd

Kenttäsuunnittelijat
David Tomandl, Greg Romaszka, Christopher Burns, Erik Johnson ja Ruth Tomandl

Tuotantokoordinaattori
Bert "Sleepy" Bingham

Käsikirjoitus ja vuorosanat
Neal Hallford, Sarah Boulian, Bert "Sleepy" Bingham ja Evan Pongress

Pelin sisäiset tarinajaksot
Evan Pongress

Tekninen dokumentointi
Jeremy "Snooker" Snook

Pelaajapalautteen käsittely
Darren "Guttyr" Baker

Alkuperäismusiikki
Jeremy Soule ja Julian Soule

Äänisuunnittelu
Frank Bry

Earthgate-ryhmä
Richard Smith, Steve Parrott, Pasha Smith, Beau Brennen, Kalev Tait, Travis Gray ja Laureen Hart

GPG-testiryhmä
Jeremy "Snooker" Snook (päällikkö), Jason "Freeze" Moerbe (testilaboratorion päällikkö), Jonathan Burns, Jason Clark, Jim "Corpse" Clark, Steve "BK" Crawford, Paul Dahlke, Joshua Drollman, Doug Jacobs, Jason Kies, Brian Moore, Buddy Phillips, Ted Snook, Eric "Guideon" Snyder, Matt Szuch ja TJ Wright

Erityiskiitokset aakkosjärjestyksessä
Amy Baker, Staci Cearns, Stephanie Dunniway, Jennifer Kijanka, Eddie Lloyd, Collin Martin, Tami McMahon, Deb Meyer Snook, Donna Morina, Carolyn Prentice, Sophie Pun, Lindsay Saenz, Misty Silver, Jessy Tams ja Kimberly Taylor

Lisäkiitokset
Cheryl Askeland, Don "Argyle" Jacques, Microsoft Hardware Division, Casey Muratori, Brett "Bam Bam" Parsons, Steve Rabin, Steve Snow ja Paul Tozour

Pelissä käytetään Bink Video -järjestelmää. © 1997–2002 RAD Game Tools Inc.

Pelissä käytetään Miles Sound System -äänijärjestelmää. © 1991–2002 RAD Game Tools Inc.

Pelin äänet on äänitetty Bad Animals -studioilla Seattlessa.

Microsoft

Projektipäälliköt

Bartosz Gulik - Ohjelmistopäällikkö
Christopher Liu ll - Testauspäällikkö
Jon Grande - Tuotesuunnittelupäällikkö

Testaus

Andrew Aleshire, Larry Bridges, Daland Davis, Sean Epperson, Sharon Evans, Mark Grimm, Greg Hertager, Bryce Jones, Mark Medlock, Slava Mikhailiouk, Scott Murray, Darryl Shannon, Jeff Waibel, Brian Warris ja Jason York

ZoneMatch- ja Strike Team -kehitys

Andy Glaister (kehityspäällikkö), John Smith (päällikkö), Richard Tsao (päällikkö), Denise Mak, Leon Pryor, Curt Carpenter, Brian Chapman, Chris Haddan, Michael Moore, Randy Shedden, Michael Warning, Shaun Cooper, Mike Truty (päällikkö), Rich Bonny, Michael DuPas ja Eric Lee

Tiedustelun testaus

Jason Mangold (päällikkö), Brandon Anthony, Brandon Baker, Yancy Burns, Jason Collins, Stephen Davies, Jeremiah Foco, Craig Marshall, Joshua Ockman, Michael Osgood-Graver, Josh Priggs, Mike Puzio, Charles Roberts, Aaron Schmitt, Benjamin Steenbrock ja Michael Sworgger

Moninpelin testaus

Brian Lemon (päällikkö), Jaime Pirnie (moninpelilaboratorion päällikkö), Scott Bell, Brad Catlin, TJ Duez, Bret Fenton, Shawn Johnson, John Laughlin ja Bryan Wood

Asetusten testaus

Paul Gradwohl (päällikkö), Brady Burns, Kevin Connolly, Jeff Felker, Dan Hitchcock, Tysan James, Mario Vera, Eric Johnson ja Yaqub Bandry

Kuvitus

Corey Dangel (visuaalinen suunnittelija), Kevin Loza ja Ryan Wilkerson

Käyttöopas

Marty Blaker (päällikkö), Laura Hamilton, Brian Hunt, Chris Lassen, Pat Rytkonen ja Jeannie Voirin

Lokalisointi

Victoria Olson (päällikkö), Jim Reichart ja Kazuyuki Shibuya

Käyttötestaus

Michael Medlock (päällikkö), Ben Babcock, Lance Davis, Kyle Drexel ja Jerome Hagen

Markkinointi

Michelle Jacob, Lisa Krost, Christopher Lye ja Darren Trencher

Erityiskiitokset

Matt Alderman, Kelly Bell, Scott Cooper, Eric Elders, Ed Fries, Scott Gerlach, Joseph Getty, Matt Gradwohl, Kristofer Hall, Jon Kimmich, Stuart Moulder, Kathy Osborne, Matt Ployhar, Dave Steele, Adam Waalkes, Yvette Wagner, Matt Whiting ja Matt Wilson

Irlanti

Suzanne Boylan, Jean-Philippe Chassagne, Paul Delany, Paul Lydon, Declan Murray, John O´Sullivan, John Pritchard, Rita Thiede, Kevin Young ja Ian Walsh

Japani

Kazuyuki Kumai, Takayoshi Asahina, Yutaka Hasegawa, Hiroshi Ogura, Yuki Harima, Sachio Horikoshi, Hiroko Isogai, Haruko Murata ja Kaoru Ito

Korea

Ji Young Kim, Kyoung Ho Han, Han Baek Choi, In Goo Kwon ja Joon Ho Lee

Taiwan

Ming-I Peng (ryhmäpäällikkö), Robert Lin, Wen Chin Deng, Andy Liu ja Julia Hao

MICROSOFT WORLDWIDE SERVICES

Tuotteen nimi: Dungeon Siege

Online-tuki:

Suomi	Myyntituki +358 (0)9 525 50 26
	Asiakastuki +358 (0)9 525 502 500
Internet	http://www.microsoft.com/finland/
Web-tuki	http://www.microsoft.com/finland/

Muu maailma: Tukimuodot ja -ajat sekä tuen hinnat voivat vaihdella maa- tai aluekohtaisesti. Näistä saat tarkkoja tietoja paikallisesta tukipisteestä. Tarkista paikallinen tukipisteesi osoitteesta http://support.microsoft.com/directory/ww.asp.

Jos asuinmaassasi tai alueellasi ei ole Microsoftin tytäryhtiötä, ota yhteyttä liikkeeseen, josta ostit kyseisen Microsoftin tuotteen.

Ehdot: Microsoftin tukipalveluissa noudatetaan tämänhetkisiä hintoja ja ehtoja. Näihin voidaan tehdä muutoksia ilman erillistä ilmoitusta.

